

IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING MODEL TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL SCIENCES THE THIRD GRADE STUDENTS^{III} SDN 15 AIR JAMBAN

Darmayanti, Syahrilfuddin, Hamizi

[Darmayanti_sdn15@yahoo.com](mailto:sdn15@yahoo.com), syahrilfuddin.karim@yahoo.com, hamizipgsd@gmail.com

Progrm Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *This research was backgrounded by the problem of low learning outcomes of social sciences of the third grade students SDN 15 Air Jamban, with an average value of 60.4. For that conducted a classroom action research as many as 2 cycles to students of class III SDN 15 Air Jamban totaling 26 students, consisted of 15 male students and 11 female students started from February to May 2015 which aimed to improve result social sciences students by implementing role playing model. From the results of data analysis improving student learning outcomes, preliminary data showed that the average value of the class only 60.4 it meant students who completed only 9 (34.6%), meanwhile the students who did not completed total 17 persons (65.4%). After doing the action in the first cycle by implementing role playing model, the value of average daily test on the first cycle to 70.8 it meant increased of 17.22%. Students who pass increased to 15 with the classical completeness reached 57.7%. In the daily test cycle II obtained the average value of the class of 85.7 by the number of students who completed 23 people and who did not completed just 3 people. It meant that the learning outcomes increased by 26.47% with the classical completeness reached 88.5%. Thus, it can be concluded that the implementation of cooperative learning model can improve social sciences learning outcomes of the third grade students SDN 15 Air Jamban.*

Keywords: *Role Playing, Learning Outcomes of IPS*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 15 AIR JAMBAN

Darmayanti, Syahrilfuddin, Hamizi

Darmayanti_sdn15@yahoo.com, , syahrilfuddin.karim@yahoo.com hamizipgsd@gmail.com,

Progrm Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 15 Air Ja mban, hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas ulangan harian siswa yang hanya mencapai 60,4. Untuk itu diadakan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus dengan subjek penelitiannya siswa kelas III SDN 15 Air Jamban yang berjumlah 26 orang siswa, yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan yang dimulai dari bulan Februari sampai Mei tahun 2015 yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dari hasil analisis data peningkatan hasil belajar siswa, data awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas siswa hanya 60,4 artinya siswa yang tuntas hanya 9 orang (34,6%) sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 17 orang (65,4%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, diperoleh nilai rata-rata ulangan harian pada siklus I menjadi 70,8 artinya terjadi peningkatan sebesar 17,22%. Siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 orang dan siswa yang tidak tuntas 11 orang dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 57,7%. Pada ulangan harian siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,7 dengan jumlah siswa yang tuntas 23 orang dan siswa yang tidak tuntas hanya 3 orang. Berarti hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 41,89% dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 88,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 15 Air Jamban.

Kata Kunci : *Role Playing*, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, merupakan aktivitas yang paling utama pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Inti dari proses pendidikan secara formal adalah mengajar. Sementara itu, inti dari proses pengajaran adalah siswa belajar. Aktivitas belajar tidak akan bisa terlepas dari aktivitas mengajar. Dimana terjadi proses belajar akan selalu dibarengi dengan mengajar.

Efektivitas belajar mengajar sangat ditentukan oleh bagaimana proses terjadinya interaksi yang dinamis dan unik antara guru mengajar dan siswa belajar. Menurut Fraenkel (dalam Ahmad Susanto, 2013) dapat membantu para siswa menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia di mana mereka hidup.

Pendidikan IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan dan kedewasaan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Di sekolah dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai anak, karena dalam memahami pelajaran seorang anak membutuhkan waktu yang lama untuk mengerti tentang satu pokok bahasan. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia.

Berdasarkan pengalaman peneliti, hasil belajar IPS siswa masih sangat jauh dari apa yang diharapkan. Kesimpulan ini didasarkan dari nilai rata-rata kelas hasil ulangan harian IPS siswa yang hanya mencapai 60,4. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan adalah 70. Dengan kata lain, siswa yang lulus KKM hanya 9 orang siswa (34,6%). Sedangkan 17 orang siswa (65,4%) tidak mencapai nilai KKM atau tidak tuntas.

Menurut Wahab (2007) Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Adapun pengertian *Role Playing* menurut Sagala (dalam Taniredja dkk, 2011) adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Taniredja dkk (2011) yaitu: (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM, (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang, (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang

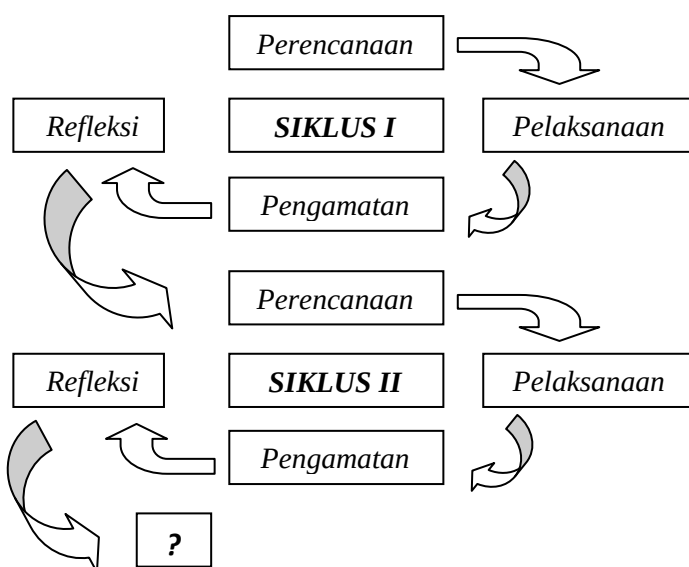
sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, (7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, (8) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) Evaluasi, (11) Penutup.

Pada penelitian ini rumusan permasalahannya adalah “Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas III SDN 15 Air Jamban”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 15 Air Jamban Kecamatan Mandau pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan guru sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian tindakan kelas, maka desain penelitian kelas sesuai dengan yang dijelaskan Suharsimi Arikunto, 2010 terdapat empat tahap yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, 2010)

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas adalah “Untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, dengan tujuan utama untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas” (Suharjono dalam Arikunto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 15 Air Jamban dengan jumlah siswa 26 orang siswa, yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP dan LKS, kemudian instrument pengumpulan data yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes hasil belajar IPS. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa aktivitas guru, aktivitas siswa serta ketercapaian KKM.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran berguna untuk mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \quad (\text{KTSP, 2007:367})$$

Keterangan:

NR = Persentase rata-rata aktivitas (guru/siswa)

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

Tabel 1. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
81 – 100	Amat baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

(Purwanto dalam Riski Amelia, 2014)

Untuk menentukan nilai hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$HB = \frac{\text{Jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100 \quad (\text{KTSP, 2006})$$

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Postrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

(Zainal Aqib dalam Riski Amelia, 2014)

Keterangan :

P = Persentase Peningkatan

Postrate = Nilai sesudah diberi tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus :

$$PK = \frac{SP}{SM} \times 100\% \quad (\text{Purwanto dalam Riski Amelia, 2014})$$

Keterangan :

PK = Persentase ketuntasan individu

SP = Skor yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

% Interval	Kategori
80 – 100	Amat baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
40 – 59	Kurang
0 – 49	Kurang sekali

Sumber: Purwanto (dalam Riski Amelia, 2014)

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\% \quad (\text{Purwanto dalam Riski Amelia, 2014})$$

Keterangan :

PK = Ketuntasan klasikal
 N = Jumlah siswa yang tuntas
 ST = Jumlah siswa seluruhnya

Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80 % dari seluruh siswa sudah memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 3. Interval dan Kategori Ketuntasan Klasikal

Interval	Kategori
> 85	Sangat tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Sedang
41 – 55	Rendah
< 41	Sangat rendah

Sumber: Purwanto (dalam Riski Amelia, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 15 Air Jamban kelas III pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari sampai bulan Mei 2015 yang terdiri dari 2 siklus 4 kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*,

pada setiap pertemuan observer mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar pengamatan.

Kegiatan awal pembelajaran (± 5 menit) sebelum memulai pembelajaran guru mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa berdasarkan pengalaman untuk mengkonstruksikan pengetahuan awal siswa. Guru memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kegiatan inti (± 50 menit) proses pembelajaran selanjutnya adalah penjelasan materi pelajaran dan dilanjutkan dengan menceritakan isi pokok peristiwa yang akan *dirole playingkan*, yang menceritakan kegiatan jual beli dimana beberapa orang siswa berperan sebagai penjual dan pembeli.

Saat penetapan pemain, Guru memilih beberapa orang siswa sebagai pemeran atau pemain, siswa lain yang tidak terpilih sebagai pemain ditugaskan untuk menjadi penonton yang aktif karena harus bisa memberi saran dan kritik setelah kegiatan *role playing* selesai. Para pemain diberi kesempatan untuk memahami peran mereka masing-masing, sehingga kegiatan *role playing* dapat berjalan dengan lancar. Selama proses *role playing* berlangsung guru memberikan pengawasan dan penilaian.

melaksanakan tugasnya dan sebagian lagi mengambil kesempatan untuk bermain. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengisi lembar kerja siswa yang telah disiapkan. Diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dan setelah data terkumpul guru mengadakan tindak lanjut. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua

Analisis Hasil Tindakan

1. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis hasil tindakan pada penelitian ini adalah menganalisa data yang telah dikumpulkan selama penelitian yaitu data aktivitas guru dan siswa serta data hasil belajar siswa. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran penerapan model pembelajaran *Role Playing* maka dilakukan pengamatan pada setiap proses pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

Tabel 4. Persentase Aktifitas Guru Siklus I dan Siklus II

No Aspek	Pertemuan			
	1	2	4	5
Jumlah Skor	24	29	34	36
Persentase	60,0%	72,5%	85,0%	90,0%
Kategori	Cukup	Baik	Amat baik	Amat baik

Berdasarkan tabel 4 di atas terlihat bahwa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 60,0% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 72,5% berkategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan aktivitas guru, yaitu memperoleh persentase 85,0% dengan kategori amat baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan aktivitas dengan persentase 90,0% berkategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa

secara keseluruhan aktivitas guru telah dengan sangat baik melakukan pembelajaran *role playing*.

Tabel 5. Persentase Aktifitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Pertemuan			
		1	2	4	5
	Jumlah Skor	24	30	33	37
	Persentase	60,0%	75,0%	82,5%	92,5%
	Kategori	Cukup	Baik	Amat baik	Amat baik

Berdasarkan tabel 5 di atas terlihat bahwa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas siswa. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 60,0% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 75,0% berkategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan aktivitas siswa, yaitu memperoleh persentase 82,5% dengan kategori amat baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan aktivitas dengan persentase 92,5% berkategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa telah dengan baik dilakukan pada pembelajaran *role playing*.

2. Analisa Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas III SDN 15 Air Jamban dilakukan analisis terhadap hasil ulangan akhir siklus untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dan klasikal. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-rata	Peningkatan	
				SD-Siklus I	SD-Siklus II
1	Skor Dasar	26	60,4		
2	UH I	26	70,8	17,22%	41,89%
3	UH II	26	85,7		

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat hasil belajar IPS pada skor dasar yang diambil dari nilai rata-rata nilai ulangan harian IPS siswa sebelum diterapkan model Pembelajaran *Role Playing* adalah 60,4. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran masih kurang melibatkan siswa sehingga siswa tidak memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapatnya, kurang mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, kurang memberi pertanyaan untuk memancing pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa masih menganggap materi IPS sulit dan siswa pasif saat proses pembelajarann

Pada siklus I sudah terlihat peningkatan hasil belajar IPS siswa yang dapat dilihat pada ulangan akhir siklus (UAS) I dengan nilai rata-rata adalah 70,8 terjadi peningkatan dari nilai ulangan sebelumnya yaitu 17,22%. Ini siswa sudah terlihat aktif walaupun

masih ada siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan siswa belum memahami materi dan langkah-langkah pembelajaran belum sepenuhnya terlaksanadengan baik.

Kemudian pada siklus II sudah terjadi peningkatan dari UAS I yang dapat dilihat dari nilai ulangan akhir siklus (UAS) II yang meningkat sebanyak 24,67% dengan nilai rata-rata adalah 85,7. Sedangkan dari skor dasar ke UAS II meningkat sebanyak 41,89%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa dengan model Pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan oleh guru, siswa sudah mampu memahami materi sehingga hasil belajar IPS siswa meningkat dan hampir semua siswa sudah mencapai KKM yang telah ditentukan.

Untuk melihat perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan skor dasar UAS I, dan UAS II pada materi pembelajaran kegiatan jual beli setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* baik secara individu maupun klasikal dikelas III SDN 15 Air Jamban tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada tabel 7

Tabel 7. Ketuntasan Individu dan Klasikal

Skor Dasar	Jumlah Siswa	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal	
		Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Kategori
Skor Dasar	26	9	17	34,62%	Tidak Tuntas
Siklus I	26	15	11	57,70%	Tidak Tuntas
Siklus II	26	23	3	88,46%	Tuntas

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat dilihat perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS siswa dari skor dasar yang diperoleh hanya 9 orang siswa yang tuntas dan 17 orang siswa yang tidak tuntas. Setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* secara individu sebanyak 11 orang siswa yang tuntas dan 15 orang siswa yang tidak tuntas dengan ketentuan klasikal sebesar 57,70%.

Pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 23 orang siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 88,46%. Secara klasikal, ketuntasan hasil belajar IPS siswa dikatakan telah tuntas karena sudah mencapai bahkan lebih dari 85%.

Pembahasan Hasil Tindakan

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa dan analisis hasil belajar siswa, untuk aktivitas guru dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas guru dan siswa pada penerapan model pembelajaran *role playing* sudah sesuai dengan rencana pembelajaran, siswa sudah mulai aktif dalam belajar. Meskipun pada awal pertemuan pembelajaran masih terdapat kekurangan-kekurangan yang dilakukan pada guru dan siswa kekurangan-kekurangan tersebut yaitu guru masih belum bisa mengatur waktu sesuai dengan rencana pembelajaran sehingga pada awal pertemuan pembelajaran masih kurang efisien, masih ada tahapan-tahapan yang belum sempurna. Siswa belum terbiasa dengan suasana pembelajaran yang diterapkan, masih ada siswa yang melakukan kegiatan-kegiatan lain sehingga proses

pembelajaran yang diterapkan berlangsung cukup lambat. Pada awal pertemuan pembelajaran siswa juga belum terbiasa belajar dalam bentuk kelompok, sehingga pada saat membentuk kelompok kelas menjadi ribut dan banyak yang bermain dan bercerita sesama anggota kelompoknya. Namun pada pertemuan-pertemuan pembelajaran selanjutnya kekurangan-kekurangan tersebut sudah bisa diminimalisir dan meningkat kearah yang lebih baik. Guru sudah bisa mengatur waktu dan siswa juga sudah mandiri dan bisa bekerja sama dengan baik dalam kelompok diskusinya.

Dari analisis data tentang ketercapaian KKM diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan siklus I dan ulangan siklus II. Berdasarkan ketercapaian KKM, pada ulangan siklus I, terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan siswa tidak teliti dalam membaca soal karena ingin cepat keluar main. Kemudian pada ulangan siklus II terdapat 3 orang siswa yang tidak tuntas, hal ini disebabkan banyak siswa yang terburu-buru dalam membaca soal, salah dalam memahami soal. Tapi dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan siswa yang tidak tuntas 11 orang menjadi 3 orang.

Dilihat dari perbandingan hasil belajar IPS siswa dari skor dasar rata-rata siswa kelas III SDN 15 Air Jamban 60,4, pada ulangan harian siklus I meningkat 17,22% menjadi 70,8, pada ulangan harian siklus II meningkat lagi sebanyak 24,67% menjadi 85,7%. Penerapan pembelajaran *Role Playing* ini dinilai berhasil. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa pada setiap siklusnya sudah semakin membaik dan semakin meningkat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 15 Air Jamban. Karena terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar dengan rata-rata 60,4, pada siklus I meningkat menjadi 70,8, pada siklus II meningkat menjadi 85,7. Peningkatan rata-rata dari skor dasar ke siklus I sebesar 17,22%, dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 24,67% persentase peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan sebesar 41,89%. Kemudian terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran berdasarkan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Untuk aktivitas guru, pada siklus I 66,25% meningkat pada siklus II menjadi 87,5% dengan peningkatan sebesar 21,25%. Untuk aktivitas siswa pada siklus I 67,5% meningkat pada siklus II menjadi 87,5% dengan peningkatan sebesar 20%.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut: Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan diskusi dalam rangka memberi masukan pada guru IPS yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPS di sekolah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik terutama pada pembelajaran IPS. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan

tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka model pembelajaran *Role Playing* ini dapat dijadikan sebagai salah satu variable bebas dalam judul penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Alfabeta. Bandung.
- Ahmad Susanto. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama. Jakarta.
- Gunawan Undang. 2009. *Teknik Penelitian Tindakan Kelas*. Sayagatama. Jakarta.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Riski Amelia Khaironi. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 004 Bangkinang. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Tukiran Taniredja, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabet. Bandung.